

## **UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR ARITMATIKA SOSIAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN**

**Okta Rina Wahyuni**

SMPN 4 Satu Atap Konang Bangkalan

### **ABSTRACT**

*Teacher education as one of the components that play a direct role in students' learning should be able to pursue learning method in accordance with the material presented to be more easily understood by students. The success of learning depends on the ability of the learning process the teacher can create a situation that allows students to learn so that is the starting point of learning success. One study that researchers consider innovative and creative that can be applied is a model of learning to play a role that involves students actively in learning activities. Mathematics learning using learning model to play the role better than conventional learning to play a role because it can encourage students to express peasaannya and create authentic analogy to the real-life problem situations. Through playing the role of student learning is directly able to find concepts that are used in the material causes the Social Arithmetic indirectly almost every day students have to apply them in real life, the researchers chose the title to Increase Student Achievement in Social Arithmetic with Basic Competence Learning Model Playing role in Class VII SMP 4 One Roof Konang.*

*The purpose of this study was to determine the improvement of student achievement in social competence with basic arithmetic learning models play a role in class VII SMP 4 One Roof Konang. This study is an action research with qualitative descriptive data illustrates the fact or facts are in accordance with the data obtained. Subjects in this study were students of class VII SMP 4 One Roof Konang 2013-2014 school year. In the data collection study, researchers used data from observations and data achievement test. The experiment was conducted in two cycles, where each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. Cycle I consists of one session (one-time face-to-face), so with the second cycle. They exhumed with sheets of data of the students, the ability to manage the teacher out in the observation of the ability to manage the learning, meanwhile, data out to test the student to study. Student activity data extracted by observation of student activity sheets, a teacher's ability to manage the learning data is extracted with the observation sheet teacher's ability to manage learning, while data on student learning outcomes extracted with achievement test. The results show that the learning achievement of students of class VII SMP 4 One Roof Konang 2013-2014 school year learning model to play a role in the social competence of elementary arithmetic increased. Prior to the activity cycle I and cycle II, researchers conducting prasiklus to determine student achievement before the given action.*

**Keyword:** Role Playing, Achievement

### **ABSTRAK**

Guru sebagai salah satu komponen pendidikan yang berperan langsung dalam pembelajaran siswa harus dapat mengupayakan metode pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemampuan guru mengolah pembelajaran yang dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar sehingga merupakan titik awal berhasilnya pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang peneliti anggap inovatif dan kreatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran bermain peran yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran bermain peran lebih baik dari pembelajaran konvensional sebab dengan bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan peasaannya dan menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Melalui pembelajaran bermain peran siswa secara langsung dapat menemukan konsep-konsep yang digunakan dalam materi Aritmatika Sosial sebab secara tidak langsung hampir setiap hari siswa telah menerapkannya dalam kehidupan nyata, maka peneliti memilih judul Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Aritmatika Sosial dengan Model Pembelajaran Bermain Peran di Kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa pada kompetensi dasar aritmatika sosial dengan model pembelajaran bermain peran di kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan data deskriptif kualitatif yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang tahun pelajaran 2013/2014. Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan data hasil observasi dan data tes hasil belajar. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I terdiri dari satu kali pertemuan (satu kali tatap muka), demikian halnya dengan siklus II. Data aktivitas siswa digali dengan lembar pengamatan aktivitas siswa, data kemampuan guru mengelola pembelajaran digali dengan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran, sedangkan data hasil belajar siswa digali dengan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang tahun pelajaran 2013/2014 dengan model pembelajaran bermain peran pada kompetensi dasar aritmatika sosial mengalami peningkatan. Sebelum dilakukan kegiatan siklus I dan siklus II, peneliti melakukan kegiatan prasiklus untuk mengetahui prestasi belajar siswa sebelum diberi tindakan.

**Kata Kunci :** Pembelajaran Bermain Peran, Prestasi Belajar Matematika

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu. Proses pembelajaran mempunyai tujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti apa yang diharapkan.

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa saat belajar matematika di Sekolah Menengah Atas (SMP) yang tercantum pada mata pelajaran Matematika adalah Aritmatika Sosial. Di saat belajar aritmatika social, penguasaan kompetensi itu sangat penting karena akan menjadi prasyarat utama untuk melanjutkan ke materi berikutnya baik di SMP, SMA, maupun perguruan tinggi. Selain itu kemampuan menyelesaikan aritmatika social terkait dengan pemahaman yang

baik mengenai untung rugi, jual beli, bruto, neto dan tara, akan menjadi bekal untuk menghadapi masa depan dan mampu menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang ada kaitannya dengan aritmatika social tersebut.

Matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang tata cara berpikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. Pada matematika diletakkan dasar bagaimana mengembangkan cara berpikir dan bertindak melalui aturan yang disebut dalil (dapat dibuktikan) dan aksioma (tanpa pembuktian). Selanjutnya dasar tersebut dianut dan digunakan oleh bidang studi atau ilmu lain (Ariani dan Widiastuti, 2010:1). Matematika dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) diartikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Muhsetyo, 2009:1.26). Hudoyo (dalam Meisera 2013) menyatakan “seseorang dikatakan belajar matematika apabila pada diri orang tersebut terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan serangkaian aktivitas guru dalam memberikan pengajaran terhadap siswa untuk membangun konsep-konsep dan prinsip-prinsip matematika dengan kemampuan sendiri melalui proses internalisasi, sehingga konsep atau prinsip itu terbangun dengan metode atau pendekatan mengajar dan aplikasinya agar dapat meningkatkan kompetensi dasar dan kemampuan siswa. Pada dasarnya tujuan matematika merupakan sasaran yang ingin dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran matematika, yaitu siswa telah memiliki sejumlah pengetahuan dan kemampuan di bidang matematika yang telah dipelajari, sehingga siswa tersebut dapat menggunakannya dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan matematika atau dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya tujuan matematika merupakan sasaran yang ingin dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran matematika, yaitu siswa telah memiliki sejumlah pengetahuan dan kemampuan di bidang matematika yang telah dipelajari, sehingga siswa tersebut dapat menggunakannya dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan matematika atau dalam kehidupan sehari-hari. Pada matematika diletakkan dasar bagaimana mengembangkan cara berpikir dan bertindak melalui aturan yang disebut dalil (dapat dibuktikan) dan aksioma (tanpa pembuktian). Selanjutnya dasar tersebut dianut dan digunakan oleh bidang studi lain. Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari (Muhsetyo, 2009:1.26).

Realitas yang masih berkembang tentang dunia pengajaran di Indonesia adalah bahwa dalam pembelajaran di sekolah guru masih menggunakan cara-cara tradisional atau konvensional. Model konvensional pada sistem pengajaran dapat dilihat dari kegiatan siswa selama berlangsungnya pembelajaran, antara lain bekerja untuk dirinya sendiri, mata ke papan tulis dan penuh perhatian, mendengarkan guru dengan seksama, dan belajar hanya dari guru atau bahan ajar.

Akibatnya siswa mampu menyajikan tingkat hafalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, tetapi siswa tidak dapat memahaminya. Sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan atau dimanfaatkan.

Belajar matematika tidak sekedar untuk mengetahui tetapi juga belajar melakukan, belajar menjiwai, belajar bagaimana belajar, serta belajar bersosialisasi dengan sesama teman (Ariani dan Widiastuti, 2010:2). Dengan pola belajar demikian, akan terjadi komunikasi antar pribadi dan kelompok belajar bersama antar siswa, sehingga diharapkan kelas menjadi hidup karena perasaan siswa menjadi senang. Dengan kondisi kelas yang menyenangkan, maka peran guru dalam pembelajaran matematika bukan hanya bertanggung jawab dalam memperkenalkan konsep-konsep, mendemonstrasikan keterampilan, dan menilai pekerjaan siswa, tetapi guru juga berperan sebagai fasilitator (pengarah) dan promotor (penggerak).

Dalam pembelajaran ada bermacam-macam model pembelajaran yang dapat digunakan guru di kelas agar siswa lebih tertarik terhadap matematika. Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2010:133) model-model pembelajaran biasanya disusun berdasarkan prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung. Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya serta mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah (Uno, 2011:26).

Berdasarkan data awal, selama ini pembelajaran matematika pada siswa kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan masih bersifat monoton dan kurang menarik. Siswa menjadi kurang berantusias dalam mengikuti pelajaran matematika, sehingga prestasi belajar yang diperoleh siswa menjadi rendah, yaitu lebih dari 50% siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM. Bertolak dari permasalahan tersebut, maka bagaimana upaya peningkatan prestasi belajar siswa pada Kompetensi Dasar Aritmatika Sosial dengan model pembelajaran bermain peran di kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang?

Prestasi belajar siswa ditentukan oleh dua faktor yaitu intern dan ekstern. Faktor intern merupakan faktor-faktor yang berasal atau bersumber dari siswa itu sendiri, sedangkan faktor ekstern merupakan faktor yang berasal atau bersumber dari luar peserta didik. Faktor intern meliputi prasyarat belajar, yakni pengetahuan

yang sudah dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pelajaran berikutnya, keterampilan belajar yang dimiliki oleh siswa yang meliputi cara-cara yang berkaitan dengan mengikuti mata pelajaran, mengerjakan tugas, membaca buku, belajar kelompok mempersiapkan ujian, menindaklanjuti hasil ujian dan mencari sumber belajar, kondisi pribadi siswa yang meliputi kesehatan, kecerdasan, sikap, cita-cita, dan hubungannya dengan orang lain. Faktor ekstern antara lain meliputi proses belajar mengajar, sarana belajar yang dimiliki, lingkungan belajar, dan kondisi sosial ekonomi keluarga.

Berdasarkan pengertian prestasi yang dikemukakan para ahli, maka dapat dikatakan bahwa prestasi belajar matematika adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar matematika sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Prestasi yang dicapai oleh siswa merupakan gambaran hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan merupakan interaksi antara beberapa faktor.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran bermain peran dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang pada materi Aritmatika Sosial. Model ini termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran sosial. Model ini, *Pertama*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam situasi permasalahan kehidupan nyata. *Kedua*, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya. *Ketiga*, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shaftel (Uno, 2011:25).

Pembelajaran dengan bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran dengan bermain peran merupakan suatu aktivitas yang dramatik, biasanya ditampilkan oleh sekelompok siswa yang bertujuan untuk mengeksplotasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman. Menurut Mulyasa (2005:43), pembelajaran dengan bermain peran ada tujuh tahap, yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan masalah yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah

semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap, maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai dengan yang terdapat pada skenario bermain peran. Dalam hal ini guru menghentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi. Bermain peran (*Role Playing*) disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dan hubungan dengan masalah sosial (Djamarah dan Zain, 2002:56).

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (*Collaborative Classroom Action Research*). Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010:137), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan/pengamatan awal, yaitu dengan diberikannya tes pra siklus.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang Kecamatan Konang Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2013-2014. Adapun jumlah subjek yang diteliti sebanyak 37 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 29 orang perempuan. Dalam rangka mengumpulkan data, digunakan instrumen antara lain: silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dan Tes Hasil Belajar (THB).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian, peneliti berhasil memperoleh data dengan metode tes. Berikut ini data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu data skor tes. Hasil pengumpulan data yaitu semua data yang diperoleh selama proses penelitian. Dari hasil penelitian penulis telah berhasil mengumpulkan data yang diperoleh dengan menggunakan metode tes. Adapun hasil pengumpulan data sebagai berikut:

**Tabel 1.** Nilai Tes Hasil Belajar Pra Siklus

Kode Siswa	Skor	Ket.	Kode Siswa	Skor	Ket.
A	40	TT	T	40	TT
B	45	TT	U	30	TT
C	40	TT	V	70	T
D	60	TT	W	30	TT
E	72	T	X	30	TT
F	60	TT	Y	60	TT
G	40	TT	Z	60	TT
H	60	TT	AA	40	TT
I	55	TT	AB	70	T
J	78	T	AC	70	T

Kode Siswa	Skor	Ket.	Kode Siswa	Skor	Ket.
K	30	TT	AD	65	T
L	65	T	AE	70	T
M	55	TT	AF	70	T
N	60	TT	AG	55	TT
O	40	TT	AH	40	TT
P	55	TT	AI	80	TT
Q	65	T	AJ	30	TT
R	60	TT	AK	40	TT
S	40	TT			

**Jumlah skor total** : 1970

**Rata-rata** : 53,24

**Prosentase ketuntasan belajar** : 27%

Keterangan : T : Tuntas  
 TT : Tidak tuntas  
 Jumlah siswa yang tuntas : 10 orang  
 Jumlah siswa yang tidak tuntas : 27 orang

Dari data tabel 1 dapat diketahui bahwa prestasi belajar siswa belum maksimal, karena nilai rata-rata yang diperoleh di bawah nilai KKM (65). Secara klasikal siswa belum tuntas belajar karena hanya 27% siswa atau hanya ada 10 orang dari 37 orang siswa yang berhasil memperoleh nilai  $\geq 65$  (nilai KKM), angka ini lebih kecil dari persentase yang diharapkan yaitu sebesar 80% siswa tuntas belajar.

**Tabel 2.** Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus I

Aspek yang dinilai	Kriteria
Mengingat kembali materi prasyarat/sebelumnya	Baik
Memotivasi siswa	Cukup baik
Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik
Menjelaskan pembelajaran yang akan dilaksanakan	Baik
Kemampuan menjelaskan materi	Sangat Baik
Penguasaan materi	Sangat Baik
Kemampuan membimbing siswa mengerjakan LKS	Sangat baik
Kemampuan memimpin pembelajaran di kelas/menguasai kelas	Sangat Baik
Kemampuan menghargai berbagai pendapat siswa	Baik
Kemampuan mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang konsep/prinsip matematika	Baik
Kemampuan mendorong siswa untuk mau bertanya, mengeluarkan pendapat, atau menjawab pertanyaan	Cukup Baik
Kemampuan memberikan pujian	Baik
Kemampuan menegaskan hal-hal penting/kesimpulan berkaitan dengan pembelajaran	Baik
Kemampuan memberikan penguatan	Baik
Kemampuan menutup pelajaran	Cukup Baik
Kemampuan mengelola waktu	Kurang Baik
Antusias siswa	Sangat baik
Antusias guru	Baik

Berdasarkan tabel 2, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 2,94. Dengan demikian, hasil observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan

menerapkan model pembelajaran bermain peran pada siklus I ada pada kategori baik.

**Tabel 3.** Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus I

Aspek yang dinilai	Skala penilaian
Mempersiapkan alat/media yang akan digunakan	Sangat Baik
Memperhatikan penjelasan guru	Sangat baik
Mengajukan dan menjawab pertanyaan	Kurang Baik
Melaksanakan kegiatan pembelajaran bermain peran sesuai skenario	Cukup Baik
Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan bermain peran	Sangat Baik
Berdiskusi/mengerjakan LKS	Baik
Mempresentasikan hasil diskusi	Baik
Menanggapi hasil diskusi	Cukup Baik
Mengerjakan tugas individu (LKS) secara teliti	Baik
Memperhatikan alokasi waktu yang ditentukan dalam mengerjakan tugas	Cukup Baik

Berdasarkan tabel 3, nilai rata-rata yang diperoleh pada kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran pada siklus I sudah ada pada kategori baik.

Sedangkan untuk nilai tes hasil belajar yang diperoleh siswa diberikan pada akhir kegiatan siklus I disajikan pada tabel 5.

**Tabel 4.** Nilai Tes Hasil Belajar (THB) Siklus I

Kode Siswa	Skor	Ket	Kode Siswa	Skor	Ket
A	50	TT	T	40	TT
B	50	TT	U	40	TT
C	55	TT	V	80	T
D	73	T	W	45	TT
E	80	T	X	50	TT
F	77	T	Y	77	T
G	65	T	Z	77	T
H	77	T	AA	53	TT
I	65	T	AB	83	T
J	85	T	AC	85	T
K	45	TT	AD	80	T
L	80	T	AE	80	T
M	60	TT	AF	80	T
N	73	T	AG	85	T
O	53	TT	AH	60	TT
P	70	T	AI	85	T
Q	80	T	AJ	40	TT
R	65	T	AK	58	TT
S	60	TT			
<b>Jumlah skor total</b>			<b>: 2421</b>		
<b>Rata-rata</b>			<b>: 65,97</b>		
<b>Prosentase ketuntasan belajar</b>			<b>: 60%</b>		
<b>Keterangan</b>			<b>:</b>		
T			: Tuntas		
TT			: Tidak tuntas		
Jumlah siswa yang tuntas			: 22 orang		
Jumlah siswa yang tidak tuntas			: 15 orang		



Dari data tabel 4 dapat diketahui bahwa ada peningkatan prestasi belajar siswa antara sebelum diberi tindakan pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran dengan setelah diberi tindakan menggunakan model bermain peran. Namun secara klasikal siswa belum tuntas belajar karena hanya 60% siswa atau hanya ada 22 orang dari 37 orang siswa yang berhasil memperoleh nilai  $\geq 65$  (nilai KKM), angka ini lebih kecil dari persentase yang diharapkan yaitu sebesar 80% siswa tuntas belajar. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum memahami apa yang dimaksud guru dengan penerapan model pembelajaran bermain peran pada pelajaran matematika.

**Tabel 5.** Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus II

Aspek yang dinilai	Kategori
Mengingat kembali materi prasyarat/sebelumnya	Baik
Memotivasi siswa	Cukup Baik
Menyampaikan tujuan pembelajaran	Baik
Menjelaskan pembelajaran yang akan dilaksanakan	Sangat Baik
Kemampuan menjelaskan materi	Sangat Baik
Penguasaan materi	Sangat Baik
Kemampuan membimbing siswa mengerjakan LKS	Sangat Baik
Kemampuan memimpin pembelajaran di kelas/menguasai kelas	Baik
Kemampuan menghargai berbagai pendapat siswa	Baik
Kemampuan mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri dan menarik kesimpulan tentang konsep/prinsip matematika	Sangat Baik
Kemampuan mendorong siswa untuk mau bertanya, mengeluarkan pendapat, atau menjawab pertanyaan	Baik
Kemampuan memberikan pujian	Baik
Kemampuan menegaskan hal-hal penting/kesimpulan berkaitan dengan pembelajaran	Baik
Kemampuan memberikan penguatan	Baik
Kemampuan menutup pelajaran	Cukup Baik
Kemampuan mengelola waktu	Baik
Antusias siswa	Sangat Baik
Antusias guru	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5, nilai rata-rata yang diperoleh bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran pada siklus II ada pada kategori baik dan mengalami peningkatan dari siklus I.

**Tabel 6.** Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran Siklus II

Aspek yang dinilai	Skala penilaian
Mempersiapkan alat/media yang akan digunakan	Sangat Baik
Memperhatikan penjelasan guru	Sangat Baik
Mengajukan dan menjawab pertanyaan	Baik
Melaksanakan kegiatan pembelajaran bermain peran sesuai skenario	Baik
Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan bermain peran	Sangat Baik
Berdiskusi/mengerjakan LKS	Baik
Mempresentasikan hasil diskusi	Baik
Menanggapi hasil diskusi kelompok	Baik
Mengerjakan tugas individu (LKS) secara teliti	Baik
Memperhatikan alokasi waktu yang ditentukan dalam mengerjakan tugas	Cukup Baik

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 6, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dari siklus I, dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran pada siklus II lebih baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

Sedangkan untuk nilai tes hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 7.

**Tabel . Nilai Tes Hasil Belajar (THB) Siklus II**

Kode Siswa	Skor	Ket	Kode Siswa	Skor	Ket
A	55	TT	T	60	TT
B	65	T	U	60	TT
C	65	T	V	85	T
D	80	T	W	60	TT
E	85	T	X	55	TT
F	80	T	Y	85	T
G	80	T	Z	85	T
H	85	T	AA	75	T
I	80	T	AB	85	T
J	85	T	AC	85	T
K	50	TT	AD	80	T
L	80	T	AE	85	T
M	85	T	AF	80	T
N	85	T	AG	85	T
O	75	T	AH	60	TT
P	75	T	AI	85	T
Q	85	T	AJ	50	TT
R	70	T	AK	75	T
S	70	T			
Jumlah skor total			: 2770		
Rata-rata			: 74,86		
Prosentase ketuntasan belajar			: 81,08%		
Keterangan					
: T				: Tuntas	
TT				: Tidak tuntas	
Jumlah siswa yang tuntas				: 30 orang	
Jumlah siswa yang tidak tuntas				: 7 orang	

Berdasarkan tabel 7, pada siklus II ini diperoleh nilai rata-rata THB sebesar 74,86. Hampir seluruh siswa di kelas VII memperoleh nilai 65, yaitu sebesar 81,08% lebih dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%, maka secara klasikal siswa telah tuntas belajar. Hasil perbaikan pembelajaran pada siklus II ini mengalami peningkatan lebih baik dari pada siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus II ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran, sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

Pada tahap pra siklus diketahui bahwa prestasi belajar siswa belum maksimal, karena nilai rata-rata yang diperoleh di bawah nilai KKM (65). Secara klasikal siswa belum tuntas belajar karena hanya 27% siswa atau hanya ada 10 orang dari 37 orang siswa yang berhasil memperoleh nilai  $\geq 65$  (nilai KKM), angka ini lebih kecil dari persentase yang diharapkan yaitu sebesar 80% siswa tuntas belajar.

Sedangkan pada hasil tes siklus 1 dapat diketahui bahwa ada peningkatan prestasi belajar siswa antara sebelum diberi tindakan pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran dengan setelah diberi tindakan menggunakan model bermain peran. Namun secara klasikal siswa belum tuntas belajar karena hanya 60% siswa atau hanya ada 22 orang dari 37 orang siswa yang berhasil memperoleh nilai  $\geq 65$  (nilai KKM), angka ini lebih kecil dari persentase yang diharapkan yaitu sebesar 80% siswa tuntas belajar. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata THB sebesar 74,86. Hampir seluruh siswa di kelas VII memperoleh nilai 65, yaitu sebesar 81,08% lebih dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 80%, maka secara klasikal siswa telah tuntas belajar.

Dari hasil tugas secara kelompok, diketahui bahwa pada siklus 1 semua kelompok dikatakan tuntas belajar dan memperoleh nilai  $\geq 65$  dengan nilai rata-rata 70,83. Sedangkan pada siklus 2 semua kelompok dikatakan tuntas belajar dan memperoleh nilai di atas 65 dengan nilai rata-rata 90. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh masing-masing kelompok mengalami perbaikan dan peningkatan.

Hasil observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran pada siklus I adalah 2,94 ada pada kategori baik. Sedangkan hasil observasi pada siklus II, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3,28. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I.

Aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran pada siklus I sudah ada pada kategori baik, yaitu dengan memperoleh nilai rata-rata 2,8. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dari siklus I, yaitu 3,2. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran pada siklus II lebih baik dan mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data terhadap penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, maka dapat disimpulkan bahwa Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Aritmatika Sosial dengan Model Pembelajaran Bermain Peran efektif digunakan di kelas VII SMPN 4 Satu Atap Konang tahun pelajaran 2013-2014. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar yang dicapai siswa dari siklus I sampai siklus II terus mengalami peningkatan dibandingkan hasil yang diperoleh pada waktu pra siklus.

Dari hasil kesimpulan di atas, dapat disarankan bahwa agar dalam pembelajaran matematika prestasi belajar yang dicapai siswa memuaskan dan siswa dapat memahami konsep matematika yang diajarkan, guru hendaknya mampu menggunakan berbagai model atau metode pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa mengikuti pembelajaran matematika. Dengan demikian, prestasi belajar siswa juga akan meningkat dan dapat mengapresiasi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S, Faridatu s, L. 2009. *Prosedur Penyusunan Laporan dan Artikel*. Yogyakarta: Cipta Aksara Media.
- Ariani, Nita. Widiastuti, Niken. 2010. *Meningkatkan Mutu Pendidik dalam Pembelajaran Aljabar*. Jakarta: Multazam Mulia Utama.
- Arikunto, S. DKK. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hanafiah, N. Suhana, C. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika.
- Meisera, Lely. 2013. *Perbandingan Model Pembelajaran Role Playing dan Pembelajaran Make A Match terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.
- Muhsetyo, Gatot. 2009. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nuharini, Dewi & Tri Wahyuni. 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suherman, E. 2009. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid*. *Educare; Jurnal Pendidikan dan Budaya*. ISSN 1412-579x, (Online) <http://educare.e-fkipunla.net>, (diakses tanggal 30 Juni 2009).
- Uno, Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.